

Estrategias Didácticas en Creatividad basadas en Aprendizaje Experiencial

Didactic Strategies in Creativity based on Experiential Learning

Claudio León de la Barra Soto

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

En esta experiencia educativa se utiliza el aprendizaje experiencial como estrategia didáctica relacionada con los conceptos de provocación, foco e idea propuestos en Pensamiento Lateral (De Bono, 1994); de igual modo en lo referido a la técnica SCAMPER. Se plantean los roles pertinentes al profesor y los estudiantes, como también los contenidos y contextos requeridos (Medina y Salvador, 2002). Los resultados obtenidos indican que se facilita la enseñanza y el aprendizaje; en términos de auto – construcción de contenidos creativos, ejemplos relacionados con la experiencia personal de cada estudiante, identificación de la necesidad de otros conceptos y observación de las propias capacidades creativas. También se posibilita una mejor transferencia a otros dominios administrativos donde se requiera creatividad. Las aplicaciones fueron realizadas con estudiantes universitarios de administración de empresas, específicamente en el tema de desarrollo de ideas creativas de nuevos productos.

Descriptor: Creatividad; Método de enseñanza; Aprendizaje; Administración; Didáctica.

On this educational experience, it is used experiential learning as a didactic strategy related with the provocation, focus and ideas concepts proposed in Lateral Thinking (De Bono, 1994); so as referred in the SCAMPER technique. Suggesting roles related to both teacher and student, so as the contents and contexts required (Medina and Salvador, 2002). The results obtained indicate that teaching and learning can be done easier; in terms of self-construction of creative content, examples related to the student's personal perspective, identification of the need of other concepts and inspection of the own creative capacities. It also allows a better transfer to the other management dominion where the creativity is required. The applications were done with college students from business management, specifically on the subject of development of creative ideas for new products.

Keywords: Creativity; Teaching Methods; Learning; Administration; Didactic.

Introducción

La creatividad supone conceptos complejos por lo que resultan esenciales las estrategias didácticas para su enseñanza y aprendizaje. En diversos programas de formación profesional, relacionados con el desarrollo de ideas de nuevos productos, se ha apreciado la dificultad de enseñar dichos conceptos deductivamente. Por su parte, las modalidades inductivas han resultado efectivas en el proceso de aprendizaje, en particular utilizando el proceso de aprendizaje experiencial basado en Kolb (2015), Brauer (2013) y Beard y Wilson (2006), lo que se corresponde con Paños (2017) para la formación de emprendedores.

Contexto

Pensamiento Lateral

Según De Bono (1994), la provocación propicia un pensamiento ilógico que resulta determinante en la originalidad de la ideación creativa; por su parte, el movimiento permite la elaboración de la idea y generar un nuevo marco lógico.

Proceso de Aprendizaje Experiencial

Los estudiantes participan en una “experiencia concreta” que luego “observan reflexivamente” con el fin de “conceptualizar” lo relevante. Este proceso es recursivo, volviéndose a realizar en un nivel superior de aprendizaje. Finalmente, se realiza la “transferencia” en la que los estudiantes determinan otros contextos en que puede ser útil lo aprendido.

Desarrollo de la experiencia

Los elementos didácticos relevantes –insertos en el syllabus del curso– se relacionan principalmente con el profesor y el estudiante, aunque también con el contenido y el contexto (Medina y Salvador, 2002).

Etapas de experiencia concreta

La actividad no requiere conocimientos previos en creatividad o administración.

- Estrategias didácticas referidas al profesor
 - ✓ Los estudiantes conforman grupos al azar (5 a 7 personas) para desarrollar una actividad de “resolución de problemas” en un ambiente de “trabajo colaborativo” (lúdico y participativo).
 - ✓ El profesor entrega un producto y comunica que el objetivo es simplemente modificarlo, privilegiándose la cantidad de modificaciones por sobre su calidad.
- Estrategias didácticas referidas al alumno
 - ✓ El “problema a resolver”, al ser sumamente abierto, permite soluciones de variada naturaleza y alcance.
 - ✓ Los grupos deciden cómo actuarán y se comunicarán (asignación de roles y auto – instrucción).

Etapas de observación reflexiva

Los grupos reflexionan sobre lo acontecido, examinando su conducta en términos cognitivos y emocionales e identificando aspectos que favorecieron y dificultaron la actividad (Beard y Wilson, 2006).

- Estrategias didácticas referidas al profesor
 - ✓ El profesor indica que se realizará una reflexión en cada grupo y, luego, en forma colectiva.
 - ✓ Esto contemplará dos instancias: una referida a las modificaciones realizadas al producto y, a continuación, relativo a lo cognitivo y emocional. Como recursos se utilizan imágenes gráficas que representan el ver, el escuchar y el sentir.
 - ✓ El profesor actúa de facilitador, apoyando a los estudiantes y asegurando el objetivo pretendido.
 - ✓ En la fase colectiva, el profesor solicita a cada grupo que exponga lo observado, registrándose lo pertinente en pizarra.
- Estrategias didácticas referidas al alumno

- ✓ Cada grupo organiza sus resultados y testimonios, identificando similitudes individuales que permitan sintetizar la experiencia (uso de “redes de palabras”).
- ✓ Habitualmente a nivel cognitivo se comenta la dificultad o facilidad de pensar modificaciones al producto, la complejidad de organizar el trabajo grupal y el “apego” al producto apreciable en algunos estudiantes.
- ✓ En lo emocional, se observa el grado de participación y comodidad personal dado un marco de acción “tan abierto” y en un grupo recién constituido.

Etapas de conceptualización

A través de reflexiones adicionales se pretende que los estudiantes establezcan algunos principios deseables sobre cómo “modificar” un producto y organizar el trabajo grupal (Beard y Wilson, 2006).

Estrategias didácticas referidas al profesor y al alumno.

- Relacionadas con el producto:
 - ✓ El profesor realiza una enseñanza explícita y estructurada en pasos graduales.
 - ✓ Inicialmente identifica la naturaleza de las modificaciones planteadas, que habitualmente son “combinaciones” (el producto más algo) y “nuevos usos” (el producto tiene otra utilidad).
 - ✓ Posteriormente, estimula a los estudiantes a encontrar otras posibilidades, surgiendo modificaciones del tipo “sustituir”, “amplificar”, “minimizar”, “eliminar” y “reacomodar”.
 - ✓ Finalmente, el profesor invita a los estudiantes a ejemplificar las modificaciones existentes y a comunicarlas al curso completo. Es la instancia para reforzar lo descubierto (evaluación formativa).
 - ✓ A partir de lo anterior, los propios estudiantes formalizan y sintetizan los aspectos principales permitiendo que el profesor defina distintos conceptos. Entre otros:
 - Los siete tipos de modificaciones posibles, definiéndose el concepto de Provocación y la técnica SCAMPER, que incluye sustituir, combinar, amplificar, minimizar, pasar a otro uso y reacomodar (Sheu y Lee, 2011).
 - La existencia de algunas provocaciones ilógicas para algunos estudiantes, planteándose la distinción entre provocación e idea de nuevo producto. La provocación es una idea preliminar que requiere mayor elaboración para constituir una idea de nuevo producto (construcción de un nuevo marco lógico).
 - Las modificaciones sucesivas surgidas y requeridas en algunos ejemplos, siendo la ocasión para definir el concepto de movimiento (elaboración).
 - Lo lógico dependerá de la experiencia y conocimiento previos de cada estudiante, enfatizándose la relevancia del contexto en la ideación creativa y su originalidad.
 - ✓ Los estudiantes hacen uso de formularios estandarizados para la clasificación de las provocaciones e ideas según corresponda.
- Relacionadas con la organización grupal:

Los comentarios realizados por los estudiantes en la etapa de observación permiten acordar las siguientes necesidades didácticas futuras:

- ✓ Formalizar un proceso creativo que permita organizar mejor el trabajo de ideación.
- ✓ Distinguir los pensamientos divergente y convergente, relacionados con un menor o mayor “apego” al producto, respectivamente.
- ✓ Tener presente diversas características personales de naturaleza cognitiva y emocional que influyen en las actividades de ideación creativa, conformando grupos ad-hoc.

Transferencia

Las tres etapas mencionadas se repiten reiteradamente con mayor dinamismo y riqueza en cada ciclo experiencial. Finalmente, los estudiantes abordan una pregunta fundamental: ¿de qué me sirve lo aprendido en mi formación actual y trabajo futuro? (transferencia). Entre los resultados obtenidos destaca especialmente el reconocer que el “punto de inicio” ya no sea un producto, sino un servicio, un modelo de negocio o cualquier “situación” administrativa, reconociéndose las características análogas existentes.

Conclusiones

La perspectiva inductiva del Aprendizaje Experiencial es útil para la enseñanza de los conceptos creativos ya que permite al profesor experimentar con un ejemplo real y reconocer progresivamente las eventuales diferencias de los estudiantes, den términos cognitivos y emocionales. Las etapas de experimentación, observación y conceptualización posibilitan al estudiante construir su propio aprendizaje sobre conceptos creativos complejos, evaluando su propia disposición al trabajo individual y grupal. Finalmente, se aprecia que la transferencia a otros contextos administrativos se facilita ampliamente, propiciándose el pensamiento analógico.

Referencias

- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Madrid: Paidós.
- Beard, C. y Wilson, J. (2006). *Experiential learning: A best practice handbook for educators and trainers*. Londres: Kogan Page.
- Brauer, M. (2013). *Enseñar en la universidad. Consejos prácticos, destrezas y métodos pedagógicos*. Barcelona: Pirámide.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Boston, MA: Pearson Education.
- Medina, A. y Salvador, F. (2002). *Didáctica general*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Paños, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(3), 33-48.
- Sheu, D. y Lee, H. (2011). A proposed process for systematic innovation. *International Journal of Production Research*, 49(3), 847-868.